

DUTY IN HEAVEN

●地獄で燃えろ// ●by Daniel Dee Snider

Copyright ©1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snider Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

スロー・テンポのヘヴィなリフで始まり、①でテンポ・アップする。どちらでも重厚感のあるよく伸びる音が用いられているが、アップ・テンポの部分で雰囲気ガラッと変わるのがポイントだ。

■Bass

ベースは完全にギターとユニゾンで、ギターをフォローする形のプレイとなっている。

■Drums

ギター、ベースが大きくリズムをとっているので、ドラムスによるテンポ・キープがバンド・アンサンブルのポイントといえるだろう。

Intro. E^m D C D G F[#]

①(Gt.): ここでは、かなり深くディストーションがかけられている。スロー・テンポの大きなノリのメロディ弾き部分なので、特に8分の3連などでは音符の長さに気をつけよう。またチョーキングの音程にも注意すること。

②(Gt.): ベースとのユニゾンの動きだ。スローなテンポだけに、タイミングには気を配りたい。

③(Dr.): スネアとバスドラが通常のビートのときとは異なる位置に来ているため、どうしてもプレイがギクシャクしがちだ。くり返し練習して自然に叩けるよう練習しておこう。

Vo. E F#m

Gt.-I cho, cho, cho, cho, + p.

Gt.-II

Ba.

Dr.

A

Vo. E G Em F#m G

Wel-come to the a-ban-doned land Come on in - child take my hand Here there's no

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. E F# G E F# G E F#

work or play — on - ly one — bill — to play — There's just five words to say — as you go

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G F# F B E

down down down You're gon-na Burn — in — Hell

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Tempo Up

B 8 Em

①(Dr.) : ヴォーカルをキッカケにテンポ・アップして曲がスタートする。そのため、この休符の部分には特に注意を払わなくてはならないだろう。

②(Gt.) : ギターはここからテンポ・アップしていくことになる。ヴォーカルのつくり出したテンポをよく聴いてプレイに入ること。

Vo. C Em

Oh — Burn In Hell —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. C Em G F# Em F# G F#

You Take can't a be good lieve all in the your things heart I've tell done me wrong what in do my you

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤ (Dr.) : バスドラのタイミングに気をつけたいところ。

Vo. B Em C Em

life see With - out ev - en
It's black and it's dark

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦

Vo. B A G B Em

try ing I've lived on the edge of a knife
Now is that how you want it to be

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦(Dr.): これは、アップ・テンポのロック・ナンバーでよく使われる2小節パターンだ。この機会にキチッとマスターしておきたい。

Vo. C Em D A

Well I've played with fire but I don't want to de-

It's up to you what you do will de-

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em

get my self burned To thine

cide your own fate

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

A

Vo. own Make self your be choice true now so I think that it's time for too a
for to mor row may be far too

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

B

Vo. turn late You're gon-na Burn In And then you'll Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑧(Gt.): 突っ込んだりモタったりしやすいので注意したい。ピッキング・ハーモニクスなどを用いて、より攻撃的にプレイしてみても面白いだろう。

⑨(Ba.): この曲では、ベースはほとんどギターとユニゾンなので安心だ、と思っていると、こんな面倒なユニゾン・リフも出てくる。開放弦を上手く利用し、スムーズなフレージングを心がけたい。

⑩(Dr.): ギター、ベースとのユニゾンだ。少しでもリズムがずれるとかなり目立つので、充分注意してプレイしよう。

[E] 1.

Vo. *Em* Hell *C* *Em* Oh Burn In *B* *Em* Hell

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

[F] 2.

Vo. *Em* Hell Hear no evil don't you
Hell Hear no evil don't you
Hell Speak no evil don't you

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. C Em B Em F#

See no evil — Oh Burn In Hell — no evil — down on me
 Think no evil — Oh Burn don't you Lay Hell — no evil — cause I'm free
 don't In you Play with evil —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. B 1x G Gt. III G F# Em F# G F#

before Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): 1弦と2弦を同時にチョーキングする、いわゆるダブル・チョーキングを行っている。どちらの音程が狂ってもおかしい響きになってしまうため十分な練習が必要だ。

Vo. B Em C Em

Gt.-I cho. cho.

Gt.-II p. p. p. p. p. p. h. + p. h. + p.

Ba.

Dr.

Vo. G F# Em F# G F# B Em

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II p. p. p. p. p. p. p. p.

Ba.

Dr.

●(Gt.): このように同じフレーズをくり返しプレイ
 する場合は、ウラとオモテが逆になったり、小節の
 枠外に出てしまったりということのないように。

Vo. C Em A

Gt.-I cho. D D R

Gt.-II p. p. p. p. p. ⑩

Ba.

Dr.

Vo. Em

Gt.-I R. R.

Gt.-II cho. cho. cho. cho. cho. p. p. ⑪

Ba.

Dr.

⑩(Gt.): これも2弦と3弦のダブル・チョーキングによるブレイだ。不用弦はしっかりとミュートし、ワイルドに弾こう。

Vo. Gl. III

Arm. Arm.

cho. cho. cho. p.

Arm. Arm.

cho. cho. cho. p.

Arm. Arm.

Gl. I

Gl. II

Ba.

Dr.

[H] (4 times Repeat)

Vo. Hear No evil
Hear No evil
Hell No evil
Speak No evil

cho. cho. cho. cho.

cho. cho. cho. cho.

17 17 17 17

Gl. I

Gl. II

Ba.

Dr.

Vo. 1 2 3.

don't you See no evil don't you Lay no evil down on
 don't you Think no evil don't you Play with evil cause I'm

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. 4.

me free B Em F# B
 You're gon-na Burn In cause I'm free Your'e gon na Burn In

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

I **Em** **C** **Em**

Vo. Hell no evil don't you See no evil Oh Burn In
 Hear no evil don't you Think no evil Oh Burn In
 Speak no evil don't you
 Hell

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

B **Em** **F#** **B**

Vo. Hell You're gon-na Burn In
 Lay no evil down on me You're gon-na Burn In
 Hell with evil cause I'm free
 Play

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out

DON'T LET ME DOWN

●ドント・レット・ミー・ダウン ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

このアルバムの中で一番の大作といえるであろうナンバー。アップ・テンポで、ツイン・ギターのハモリのリフがストレートな感じを出している。ウタいかたやノリなど、ピッタリ合わせたプレイを心がけよう。

■Bass

全音符や2分音符など、音を長く伸ばしているところが多いので、しっかりカウントしながら弾こう。また途中で弱冠ハネ気味のビートに変わるが、それも見逃がさないよう気をつけること。

■Drums

他のパートは音を伸ばすフレーズが多く、ドラムスだけがリズムを刻んでいることがしばしばだ。そのため、ドラムスだけでも充分ビートを出せるようにしたい。

① (Gt.): ここは、譜面では1段にまとめているが、実際はツイン・ギターでのプレイだ。この3度のハーモニーがこの曲の基本となるリフなので、ギター2本の音量のバランス、音色、チューニングやノリなどに充分注意したい。

② (Ba.): これが基本となるリズム・パターンだ。テンポの速いナンバーのため、8分音符がモタったりハネたりしないように。すべてテマート気味に弾いてしまってもよいだろう。

③ (Dr.): バスドラは8分で踏まれているが、これはおそらくツーバスによるものだと思う。バスドラひとつでチャレンジする場合、8分できちんとキープし続けることは相当困難だといえる。

81. (D.S. I. time with Repeat)

Vo. G Em A Em Now
You're

Gt.-I Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. D Em and you're my
be.

Look at what you need _____
 you have what I need _____
 What do I work for _____
 all that I work for _____
 but what I to be
 have that's not

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Dr.): ここはドラムだけがリズムを打ち出している部分。リズム・キープをしっかり行うことはもちろん、ドライブ感を出すことも忘れてはならない。

Vo. *dream
-lieve
give
enough*

Don't Are tell me you'll all
Do un I have to lose it
you die too

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Em* *to 1.*

cause that I'll have you seem
to let show you me my live stuff

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

2. B Em F# D

Vo. Don't Let Me Down Don't Let Me

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

to Φ^2 G Em 1. 2. Em

Vo. Down Don't Let Me

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

D.S. 1. al Coda.

1. Coda

Vo. *Em* *C* *Em* *D* *Em* *D* *Em* *D*

Well I give you my best

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *C* *D* *C* *B* *Em* *F#* *G* *C*

so why don't you understand I'm

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Em D Em D Em D C*
 pass - ing the big - gest test ——— so don't cry ———

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *D*
 Lend a hand ——— Don't Let Me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S. 2. al Coda2.

2. Coda
B

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤(Ba.): アタマの「」は、ドラムスとピッタリ合わせる。特に「」には気をつけよう。

This musical score is for the instrumental introduction of "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is written for guitar, bass, and drums. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The score is divided into five staves: Vocal (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The guitar parts feature complex chordal textures and melodic lines, while the bass and drums provide a steady, rhythmic foundation. The vocal part is currently silent, with only the instrumental accompaniment shown.

This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is arranged for guitar, bass, and drums. The score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. The guitar part (Gt.-I) features a melodic line with a capo on the 2nd fret, indicated by the key signature and the fret numbers. The guitar part (Gt.-II) provides a rhythmic accompaniment with a repeating pattern. The bass part (Ba.) follows a similar rhythmic pattern, and the drums (Dr.) provide a steady beat. The score includes a key signature change from G major to E minor (Em) in the final measure, indicated by the chord symbols D and Em Em. The guitar part (Gt.-I) includes a solo section with a capo on the 2nd fret, indicated by the key signature and the fret numbers. The guitar part (Gt.-II) includes a solo section with a capo on the 2nd fret, indicated by the key signature and the fret numbers. The bass part (Ba.) includes a solo section with a capo on the 2nd fret, indicated by the key signature and the fret numbers. The drums (Dr.) include a solo section with a capo on the 2nd fret, indicated by the key signature and the fret numbers.

③(Gt.)：オルタネイト・ピッキングで3声の8分弾きを行う。ベースの4分のノリに合わせるように。なお音色は、深い歪みのかかったものだ。

⑦(Ba.)：ドラムスのフィルのあとで、心もちハネ気味のプレイとなるが、寒酸的にハネさせる必要はないようだ。

④(Dr.)：ここは全編、リズムがハネ気味になっているが、これについても⑦のベースと同様のことがいえるだろう。

Vo. D

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II 5 6 7 5 6 7

Ba.

Dr.

Vo. Em Em C

Gt.-I cho. p. cho. vib. 3 3

Gt.-II cho. p. cho. p. vib. 3 3

Ba.

Dr.

This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is arranged for guitar, bass, drums, and vocal parts. The score is divided into two systems, each containing five staves. The first system includes a vocal line (Vo.), a guitar line (Gt.-I), a second guitar line (Gt.-II), a bass line (Ba.), and a drum line (Dr.). The second system includes a vocal line (Vo.), a guitar line (Gt.-I), a second guitar line (Gt.-II), a bass line (Ba.), and a drum line (Dr.). The score is written in G major and 4/4 time. The first system covers measures 1 through 8, and the second system covers measures 9 through 16. The guitar parts feature intricate fingerings and bends, while the vocal parts are written in a clear, legible font. The bass and drum parts provide a solid rhythmic foundation for the song.

Chord progression: D, Em, D, C, D

Vo. (Vocal line)

Gt.-I (Guitar I): Includes "cho." (choir) markings and fret numbers (20, 21, 22).

Gt.-II (Guitar II): Includes fret numbers (3, 4, 5) and (5, 6, 7).

Ba. (Bass line)

Dr. (Drum line)

Chord progression: E, Em, D, Em

Vo. (Vocal line): Includes lyrics: "If head that held up high points you well"

Gt.-I (Guitar I): Includes "cho." (choir) markings and fret numbers (20, 21, 22).

Gt.-II (Guitar II): Includes fret numbers (1, 2, 3) and (5, 6, 7).

Ba. (Bass line)

Dr. (Drum line): Includes "X" markings indicating specific drum patterns.

Vo. heart what can I hand say _____ Em _____ D _____ I flesh don't want and you

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. blood _____ Em _____ I make a man _____ to _____ hurt _____ just want to _____ play _____

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

1. 0 2. Em F Em F# D

Don't Let Me Down

Gt.-I

Gt.-III

Gt.-II

Ba.

Dr.

D G Em Em

Don't Let Me Down _____ Don't Let Me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out

HOT-1 era (the beginning)

●恐怖の館 ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント……………A) Captain Howdy/キャプテン・ハーディ

■Guitar

ノリのゆったりしたヘヴィなナンバー。こういった曲では1拍の長さが重要になってくるので、音符をよく見て記憶されているとおりの長さまで充分音を伸ばしたい。音色としてはディストーション・サウンドだが、なめらかなものであり、また冒頭の効果音やレコーディング時のエフェクト処理によって曲を盛り上げている。

■Bass

プレイはあくまでもシンプルなものだが、ヘヴィさを出すように。

■Drums

特に難しいところはないようだ。ヘヴィなノリを出すことさえ心がけておけば、特に問題はないだろう。

B) Street Justice/ストリート・ジャスティス

■Guitar

『キャプテン・ハーディ』がスローで重厚な曲調であるのに比べ、こちらはより攻撃的なものになっている。またアドリブだが、これはペンタトニックを中心としたフレージングである。

■Bass

フィードバックも少なく、はばルートのみを淡々と弾く。といったプレイだ。フィードバックは、コード・トーンの中の音を用いて、自分なりに弾いてみるのもよいだろう。

■Drums

この曲のキメ手はバスドラだ。細かく踏んでいるところが多いので、譜面をよく見てひとつも逃がさないように。なおハイハットの開き具合にも気をつけること。

A) Captain Howdy ■キャプテン・ハーディ

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

Intro.
Em

① (Ba.): カ一杯弾いて、うなるような音を出したいところだ。

② (Dr.): トップ・シンバルは、リズム・キープとしてではなくオカズのひとつとして使われているので、パターン全体のリズムにクセがつかないように注意すること。

③ (Gt.): ここではディストーションを用いているようだが、4小節分きれいに伸びる音を選びたい。

A

Oh it's so nice to see you all in-side my dreamy lit-tle
 Don't try to leave the doors are lock-ed and on-ly I have got the key
 I'm over-joyed at all the games I'm play-ing here—with you to-day

cho.

3

Mute

4

5

Em Em G Em G D

world

And it's so nice to be with all you lovely lit-tle boys and
 For-get the win-dows they're nail-ed shut and board-ed up so you can't
 But I'm so sad the par-ty's over and we can no longer

6

Mute

③(Gt.): 右手の腹でミュートを行いながら、心もち
 抑え気味にプレイしよう。

⑤(Dr.): 1拍1拍を目一杯伸ばすような気持ちで。

Vo. Em Em G Em G D B A A G G[#]

girls
see
play

Make your-selves com-fort-able My place is so di-vine
You'll love the light show—Oh I'm sure you'll think it's swell
You think you're go-ing home to your own lit-tle bed

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A to ♪ Em

Don't you think it's won-der-ful Say yes you're on my time Stay away— from Cap-tain How - dy Stay away
When they go off you're wel-come to— my liv-ing hell
But that's im-pos-sible You can't sleep when you're dead

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): 空ピックのリズムに特に気を配り、これでノリを出そう。

⑦(Ba.): 8分休符ではしっかり休み、8分音符のほうはテヌート気味にプレイしたい。

Em

Vo. from Cap-tain How-dy

D A A G G[#]

Gt.-I

cho. cho. p. cho. cho. h.

cho. cho. p. cho. cho. h.

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo.

Gt.-I

cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr.

E_m

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

cho.

cho.

D.S.

F_m Coda E_m

From Cap-tain How dy Stay away

③(Gt.):ハンマリングやプリングは用いずに、すべての音をピッキングして弾いている。一見かなり難しそうではあるが、規則的なフレーズなので、はじめのひとかたまりを指に覚え込ませ、あとはフレッ

トと弦を移動させていく、といった感覚で弾いてみるとよいだろう。

Vo. *From Cap-tain How dy Stay away From Cap-tain How dy Stay away*

Gt. I *cho.* *g.* *cho.* *Gt. III* *p. p.*

Gt. II

Ba.

Dr.

Vo. *From Cap-tain How dy Stay away From Cap-tain How dy Stay away*

Gt. I *cho.* *cho.* *cho.* *cho.*

Gt. II

Ba.

Dr.

Fade Out

B) Street Justice ■ストリート・ジャスティス

Copyright ©1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

Intro Gm A B^b

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

A Gm

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑨(Gt.): 単音ではミュートし、和音ではノン・ミュートとなっている。キチッと弾きわけたい。

Vo. ^A in the broad day light ^{Bb} So un - ex - pect - ed ^A lame the knife

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. ^{Gm} a child's scream ^A sliced through the air

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. B^b A B^b G_m
 But no — one — came — or seemed to care — Nu —

Gt.-I Mute Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑩

⑪

Vo. A B^b

Gt.-I Mute Mute Mute

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑫

⑩(Gt.): ⑨での注意点に加え、ここでは弾き放しのタイミングにも気をつけなければならない。シンバルとジャストのため、少しでもずれると格好がつかないのだ。

⑪(Ba.): ギター、ドラムスともに2小節パターンのくり返しだが、ベースだけは1小節フレーズだ。これはテンポ・キープの要となるものなので、充分注意してプレイしたい。

⑫(Dr.): バスドラの動きがかなり細くなっている。特に2小節3・4拍目のパターンには気をつけること。

Vo. 8
C Gm

The man's de - scrip - tion
 The man was caught and
 The mob as sem - bled

Gt.-I Mute Mute

Gt.-II

Ba.

Dr. 11 → D.S. time tacet

→ D.S. time tacet 2x

12

Vo. 9

brought did lit - tle good
 be - fore a judge
 smoke filled the air

A lo - cal stran - ger
 Who had just return - ed
 And marched in an - ger

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr. (X) (X) (X) (X)

Vo. A A Gm

from the neigh - bor - hood _____ Those — little kids ooh
 from a three drink lunch _____ His law - yer yer scream-ed you
 to do what's — fair ———— To bring to jus - tice ————

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A Bb

_____ he left be hind _____ With their man - gl - ed lives _____
 this must soul less him free thing _____ And off he went oth - ers
 And show the ————

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A B^b B^b

and their tor-tured minds Since he didn't seem to care then don't you
tech ni-cal i-ty Since the low don't seem to care then don't you
what evil brings Now be-fore you shake your head think if it

Gt.-I Mute

Gt.-II Mute

Ba. D.S. time Tacet

Dr. D.S. time Tacet (X) D.S. time Fill (X)

Vo. C Chorus B^b A B^b D Gm A B^b

think it's on-ly fair Call for Street Jus-tice Let no mer-cy
think it's on-ly fair was your child in-stead Why should parents

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑩(Ba.): 3拍を基本とした2小節フレーズ。前のめりになりがちなので要注意だ。また2小節3・4拍目は重たいノリで。

⑪(Dr.): 手で叩くスネアとシンバルは3拍フレーズの2小節パターン、足で踏むバスドラは1拍ずつという部分だ。どうしても手でのプレイが突っ込みや

すいため、手と足のインディペンデンスを心がけてプレイしたい。

Chorus

Vo. show cry Call for Street Jus-tice — Don't let him go — How many have to die

Gt. I

Gt. II

Ba.

Dr.

Vo. Gm A

cho. cho. cho. cho. cho. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p.

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p. p.

Gt.-II Mute Mute

Ba. Ba.

Dr. Dr.

Vo. A

Gt.-I p. cho. p. p. p.

Gt.-II Mute Mute 1 2 3

Ba.

Dr. D.S.

F Gm
Coda

Justice —

Vo. A B^b A B^b Gm A

Tell me — what you'd do Call for Street Jus-tice —

Gt.-I 5 6 7 6 7 8 5 6 7 3 4 5 5 6 7

Gt.-II 5 6 7 6 7 8 3 4 5 5 6 7

Ba.

Dr.

Vo. B^b A B^b A B^b
 Pray this — is n't true Call for Street Jus-tice —

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho.
 cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba. 4 4

Dr.

Vo. A B^b A B^b
 Why should — par - ents cry Call for Street Jus-tice —

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.
 cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba. 4 4

Dr.

A B^b A B^b
Call for Street Jus-tice —

Vo. How many have to die

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr.

A B^b A B^b
Call for Street Jus-tice —

Vo. When slime es , capes the law We'll even up

Gt.-I cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt.-II

Ba.

Dr.

Fade Out

I wanna rock

●アイ・ウォナ・ロック ●by Daniel Dee Snider



Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

この曲の特徴は、何といってもクライ・ペイパーを用いてのギター・ソロだろう。特にペダルの踏みかたには注目してもらいたい。


■Bass


比較的ベースの役割りが重要となるナンバーだ。図の  のリズムでのプレイには他のパートのフォローがないので、しっかりと16分を出すように注意しよう。なお指でプレイする場合は、 を中中人か人々中の順にするとよいだろう。

■Drums

一部16分音符で叩いているところもあるが、ノリはあくまでも大きくとった8ビートである、ということを念頭に置いてプレイしたい。



①(Ba.) : アタマの4分休符と各小節の  は、他のパートと息を合わせて。

②(Dr.) : バスドラの  は他のパートとのユニゾンになるが、リズムの中心はドラムスであるということを忘れないでほしい。

Vo. D E C A rock G D E G A Rock G

I want to rock I Wan-na Rock

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. D E C to ^BA A (on D) A (on G)

Turn it down — you say But all I got to say to you is time and time again I say
There's a feel — in' that I get from nothing else and there ain't nothin' in the world that makes me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A G D A A(enD) A(enG)

No no no no no no
Go go go go go go

Tell me not to play All I got to say to you when you tell me not to play I say
Turn the pow - er up I've waited for so long so I could hear my favorite song so let's

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A A(enG) A G D C G D

No no no no no
Go go go go go

So if you ask me why I like the way I play it
When it's like this I feel the mu-sic shoot-ing through me

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤ (Gt.): ここは、4 拍分音を伸ばしたあとピタッと音を切ること。

⑥ (Gt.): 譜面は8分音符と8分休符で記してあるが、実際は4分音符よりも少し短めに切る感じで弾いてほしい。

⑦ (Ba.): 8 分音符、16 分音符はしっかりカウントして休もう。概して休符が長くなりがち（音のほうgstacato 気味になりがち）なので注意したい。1・2 小節 3 拍目の16 分音符は、他のパートの音の間にくい込むような感じに。

Coda

Vo. G C G A D A Rock Rock Rock E G

There's on-ly one thing I can say to you I Wan-na Rock Rock Rock I Wan-na
 There's noth-in' else that I would rather do I Wan-na

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S.

Vo. Rock Rock Rock E C rock rock rock I Wan-na

Rock Rock Rock I want to rock rock rock I Wan-na

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥ (Ba.) : 4分休符をしっかり感じ、他のパートとピッタリタイミングを合わせること。

⑦ (Dr.) : リズムにクセがついてしまわないよう、あくまでタイトに叩こう。

Rock Rock Rock I Wan-na Rock

Vo. E A G D E G

Gt.-I cho. vib. cho. cho. p. 8 vib.

Gt.-II

Ba.

Dr.

A G D E C A G D E G

Vo.

Gt.-I cho. cho. vib. p. p. p. h. + p. cho. cho. cho. cho. p.

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑧(Gt.): ここでは特に、クライ・ベイビーのペダル
のニュアンスをよく聴きとってもらいたい。

The musical score for "I Wanna Rock" by The 1975 is presented in a standard five-staff format. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The score includes the following parts:

- Vocals (Vo.):** The lead vocal line with lyrics "I Wan-na Rock I want to rock". The melody is simple and catchy, with a chorus that repeats "I want to rock".
- Guitar I (Gt.-I):** Features a lead guitar line with a prominent solo in the second measure, characterized by a fast, melodic run. The solo is marked with "cho." (choir) and "cho." (choir) above the staff.
- Guitar II (Gt.-II):** Provides a rhythmic accompaniment, often playing a driving eighth-note pattern. The second measure features a complex, fast-paced solo marked with "cho." (choir) and "cho." (choir) above the staff.
- Bass (Ba.):** The bass line is a simple, steady eighth-note pattern, providing a solid foundation for the song.
- Drums (Dr.):** The drum part is a simple, steady eighth-note pattern, providing a solid foundation for the song.

The score is written in a clear, professional style, with all necessary musical notation and lyrics included. The guitar solos are particularly noteworthy for their speed and melodic content.

Vo. D E C A Rock G D E C A Rock G Rock

I Wan-na Rock I Wan-na Rock Rock

Gt-I cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt-II

Ba.

Dr.

Vo. D Rock E G A Rock G Rock D Rock E C A rock G rock

Rock I Wan-na Rock Rock Rock want to rock rock

Gt-I cho. p. cho. cho. p. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho. cho.

Gt-II

Ba.

Dr.

⑨(Dr.): ラストに向けて盛り上がりを見せるパターン。
バスドラがモタらないように注意することだ。

⑨ Fade Out

S.M.F.

●S.M.F. ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snider Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

イントロには5拍子が、また曲中にも5拍子が交えてあり、構成の凝ったものとなっている。またアドリブの速弾きが聴かせどころだといえるだろう。

■Bass

この曲のベース・パートは、バックিং・ギターとのユニゾン部分が多い。シンコペーションがかなり多用されているため、重めのノリでプレイするように。

■Drums

特に難しいリズム・パターンはなく、またフィルもシンプルなものだ。思い切って叩いてみよう。

Intro.

G D A G D

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Gt.): 曲中のテンポを速に入れて5拍子をカウントしよう。なお①の4小節前からの、%E音での8分弾きはミュートを行いながら。

Vo. A G D G F# Em

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G F# Em G F# A Em G F#

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Black sheep of the fami·ly
Caught up in their wor·ries
We're the ones that live it

②(Ba.): この曲の基本となるパターン。これは2小節フレーズになっており、1小節目では1拍目のみ4分音符になっているので注意したい。また2小節3・4拍目は、安定感のある重いビートで。

③(Dr.): タム、バスター、スネアでリズムを作り出している。シンプルなパターンではあるが、4拍目のタムがカッコーイイので注目。またバスターは確実に

に1拍ずつ、決して走ったりしないよう気をつけること。

Em G F# Em G F# Em

Vo. noth - ing like the rest sepa - rate from the oth - ers fail - ing all their tests
 and to - mor - row's dream miss - ing all the liv - ing milk without the cream
 We're all real - ly free And if they think that we're sick then sick is what we'll be

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G F# to A G F# A G F#

Vo. Can't they see you're dif - fer - ent so hun - gry and so lean
 They think you're so fool - ish Uh liv - ing for to - day

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em G F# Em G F#

Car You're a walk - ing won - der You're a met-al ma-chine ——— Oh
ing just what you think not what oth - ers say

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

B A G A G F# Em G D

look and with you' ll see ——— you're ——— a lot scream like and me fuss You're an S M F
Join us ——— oh ——— how they'll

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

④ (Ba.) : 1拍半フレーズ部分だ。こういったシンコペーションのパターンは一見簡単そうだが、ジャスト・ビートで刻んでいくのは思いのほか難しい。心して取り組もう。

⑤ (Dr.) : ギター、ベースとユニゾンのシンコペーションだが、バスドラだけは1拍ずつ踏んでいる。このバスドラのリズム・キープがしっかりしていれば、

全体のシンコペーションが走ったりモタったりすることはないだろう。

Vo. G F# D G F# Em G D D

You're an S M F You're an S M F You're an

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. G F# Em G F# 1. 2. [C] A G A G A G

S M F All right all right

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

[illegible]

The musical score for "The Rose Tree" is presented in a multi-staff format. The vocal part (Vo.) is at the top, followed by the guitar (Gt.-I) and guitar II (Gt.-II) parts, then the bass (Ba.) and drums (Dr.). The guitar parts include fret numbers and specific playing techniques like "cho." (chords) and "p." (pizzicato). The bass part features a steady eighth-note accompaniment. The drum part includes a variety of rhythmic patterns and rests.

Chords: G, F#, Em, A, G, A, G, A, G

Vo. (Vocal)

Gt.-I (Guitar I)

Gt.-II (Guitar II)

Ba. (Bass)

Dr. (Drums)

④(Gt.)：6連符でのライト・ハンド奏法だ。まずゆっくりしたテンポでひとつずつ確実に把握し、次第にテンポ・アップしていくとよい。

The image displays a musical score for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. The score is arranged for five parts: Voice (Vo.), Guitar I (Gt. I), Guitar II (Gt. II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.).

- Voice (Vo.):** The vocal line is written in treble clef with a key signature of one sharp (F#). It includes lyrics such as "A G A G A G" and "C".
- Guitar I (Gt. I):** The first guitar part is in treble clef and features complex melodic lines with many accidentals and dynamic markings like "cho.", "p.", "g.", and "p.". It includes a section marked "7" with a bracket.
- Guitar II (Gt. II):** The second guitar part is in treble clef and consists of a steady, rhythmic accompaniment using chords.
- Bass (Ba.):** The bass line is in bass clef and provides a steady, rhythmic accompaniment.
- Drums (Dr.):** The drum part is in bass clef and features a steady, rhythmic accompaniment.

The score is divided into four measures, with the first measure containing the vocal and guitar parts, and the subsequent measures containing the instrumental parts. The notation includes various musical symbols such as notes, rests, accidentals, and dynamic markings.

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Bs.

Dr.

D G F#

cho. cho. cho. cho. cho. vib.

cho. cho. cho. cho. cho. vib.

5 6 7

D.S.

Coda

A G

Scream it loud ——— Know what you

②(Gt.)：かなり速いパッセージだが、1音1音を大切に弾くことを忘れてはならない。

Vo. A G F# D Em G D G F#

are be proud You're an S M F You're an S M

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Em G D G F# Em G D G F# Em

F You're an S M F You're an S M F

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Play nungu

●ステイ・ハングリー ●by Daniel Dee Snider

Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

いかにもアルバムオープニングにふさわしいアップ・テンポのナンバー。構成はシンプルなのだが、要所要所にアーミングやフィードバックを用いて変化をつけている。なおギター・ソロでの2本のかけ合いは、あらかじめ考えられたもののようだ。

■Bass

ベースの基本的なフレーズはひとつで、あとはコードのルート音を2分音符または全音符のみでプレイするという、非常にシンプルなものだ。まずはリズムにのることだろう。

■Drums

勢いが何よりも大切なドラミングだ。シンバルの使いかたが工夫されており面白い。

Intro. Am G(onA)

① (Ba.): ドラムスとユニゾンという感じのリフなので、リズムをとるのは楽だろう。1弦と3弦もしくは4弦を使うことももちろん考えられるが、開放弦を用いてとなり合った弦を弾くほうがプレイしやすいはずだ。

② (Dr.): 2小節2拍目ウラのみトップ・シンバルを使っている。なかなかニクイところ。

③ (Gt.): Gt.-IとGt.-IIでアーミングのタイミングをしっかりと合わせること。

Am G(onA) Am

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G(onA) F E C G Am

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

①(Dr.) : ここからは完全にハイハットのみだ。走りやすいところなので注意しよう。

Am

Are you feel hunt er ing the the fire
is and the hunt fad

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

4

G(onA) Am G(onA)

ed ed Are you ready get to ex your sight plode Are you
ed ed Keep your tar feel in in your sight more Don't be
And you can't feel it no more If you're

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

4

Am G (on A) Am

Vo. dreams side and track ed or desires shunt ed Rid ing down an
 side tired and over rat ed Let pre me tend show ers
 you

Gt.-I 4

Gt.-II 4

Ba. % % % % %

Dr. % % % % %

G (on A) B F G

Vo. o - pen road feel your bite to the door I'm And Ex like if pect a you no

Gt.-I 4

Gt.-II 4

Ba. % % % %

Dr. % % % %

Am G F G Am

Vo. run away a heat with out a home
start to slide nev er show you're weak
sym pa thy There's none to be had

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

G F G Am

Vo. Oth ers can laugh and play I'll
Don't feel you've got to hide Re
Open your eyes and see There's

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. B A Ab E B A Ab E

fight for ev ery inch I take I'm des-per-ate to the bone Stay
mem ber what you're fight-ing for re mem-ber what you seek
no room for the wan-na-bees the has beens or the bad

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

C D.S. time BIS Am G(onA) Am

Hun gry Feel the fire Stay Hun

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *G(onA)* *Am*

gry Don't ex - plode Stay Hun gry with de

Gt.-I 4

Gt.-II 4

Ba. % % % % %

Dr. % % % % %

Vo. *G(onA)* *F* *E* *C* *G* *D.S. time BIS to*

st re Stay Hun gry You 're a Stay for

Gt.-I 3 4 5

Gt.-II 3 4 5

Ba. % % % %

Dr. % % % %

Am

Vo. lone Be All the right

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D

F G Am G

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑤ (Gt.): Gt.-I と Gt.-II で 2 小節ずつのかけ合いになっている。特に Gt.-I のフレーズは、ハンマリングやプリングを多用したものだ。アップ・テンポのナンバーなので 2 小節間にキチッと入るよう気をつけ

Vo. F G Am G

Gt.-I p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p.

Gt.-II p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p.

Ba.

Dr.

Vo. F G Am

Gt.-I p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p.

Gt.-II p. h.+p. h.+p. p. h.+p. h.+p.

Ba.

Dr.

Vo. F E C G Am

II YOUT

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

D.S.

Coda
Am

Vo. long

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

THE DEAD

●ビースト ●by Daniel Dee Snider

Copyright ©1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

イントロのギターに象徴される重厚なナンバーだ。ヘヴィな音作りを心がけてプレイしたい。またソロ部分では、ライト・ハンド奏法も用いられているため細かいところにも注意しよう。

■Bass

ミディアム・テンポのノリの重い曲だ。ピックで弾く場合には音質がブライトになるので、重低音を持ち上げ気味にしてやるとよいだろう。

■Drums

バスドラは16分で踏んでいる。こういった場合どうしても音量が小さくなりがちなので、なるべく大きな音が出せるまで練習したい。

Intro.
Am

① (Gt.): ゆったりしたノリでプレイしたいところ。またヴィブラートのニュアンスにも注意すること。

② (Ba.): Aのオクターヴ・フレーズ。各小節2拍目のグリス・ダウンでは、充分音を伸ばしたい。

Am B C B G Am

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

vib.

vib.

2 3 4

2 3 4

②

③

Am

Vo.

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

A

You can hear the thun-der
You won't hear a foot-step

④

⑤

⑥

②(Ba.): 8分でクッてから「」のパターンに入る。この「」は、ピックを使うのであればダウン・ダウン・アップ、指で弾くのであれば人人中（または中中人）の順で。

③(Gt.): 右手の腹でミュートを行いながら弾こう。ベース、ドラムスとのノリの一致も忘れずに。

⑥(Dr.): バスドラとスネアのみのパターンだ。右手でハイハットなどを刻んでいないと、どうしてもリズムがバラつきやすくなるので注意したい。

Vo. *long be-fore the storm com-in' up on you* *But you can't hear the lion when he stalks his prey* *Mov-in' like a snake he's in com-plete con-trol* *He's mov-ing like a shad-ow* *This killer knows his busi-ness* *creep-ing up on you* *he is the pred-a-tor*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *And like a si-ren's call he's gon-na have his way* *You are his on-ly tar-get you're his on-ly goal* *You'd better run for-get your pride* *What will you say what will you do*

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥(Gt.): 効果音的に用いられているフレーズのため、ハッキリした音よりも、むしろ輪郭のぼやけたような音のほうが好ましい。ディレイやリバンプなどを用いるとよいようだ。

⑦(Dr.): 1小節目はバスドラとスネアのコンビネーション、2小節目は他のパートとユニゾンになっている。1小節目のバスドラでは、8分休符をしっかりと休んで突っ込まないこと。また2小節目のスネアは、フラム打ちを交えたマーチングパターンだ。

Vo. **C** Am F E Am Am F E Am

Don't make a stand — just step aside — If you don't have what it takes Don't try to play you'll lose your stakes Re-
Your wild-est night-mare's com-in' true — There is noth-ing you can say No way to change he won't de-lay This
If you play you're bound to lose Don't roll the dice don't turn the screw Just

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

7 8

Vo. **D** Am C Am 1.

mem-ber this at least It's the na-ture of the Beast
cain will have his feast
lis-ten to the priest

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑧(Dr.) : ここからは、ツーバスのセットでなければ
おそらくプレイは不可能だろう。用意できないとき
は、⑩1小節目のパターンで代用してもよい。

This musical score is for the song "The Sound of Silence" by Simon & Garfunkel. It is arranged for guitar, bass, and drums. The score is written in G major and 4/4 time. The guitar part (Gt. I and Gt. II) features a complex arrangement of chords and melodic lines, including a prominent "Mute" section. The bass part (Ba.) provides a steady, rhythmic foundation. The drum part (Dr.) features a classic rock beat with a mix of eighth and sixteenth notes. The score includes various musical notations such as chords (Am, E), dynamics (p, h, cho), and articulation marks (accents, slurs). The guitar part is divided into two staves, Gt. I and Gt. II, which play in unison. The bass part is written for a single bassist. The drum part is written for a single drummer. The score is a full arrangement of the song, including the introduction, verses, and chorus.

The image shows a page from a musical score for the song "The Sea" by The Beatles. The score is arranged for five parts: Voice (Vo.), Guitar I (Gt.-I), Guitar II (Gt.-II), Bass (Ba.), and Drums (Dr.). The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The score is divided into measures by vertical bar lines. The vocal part (Vo.) has lyrics written below it. The guitar parts (Gt.-I and Gt.-II) include fret numbers and chord diagrams. The bass part (Ba.) and drum part (Dr.) also show their respective notation. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings like "p.p.p." (pianissimo) and "f" (forte). The page number "9" is visible in the bottom right corner.

①(Gt.)：チョーキング後のライト・ハンドの場合、チョーキング自体の音程に充分気をつけてプレイすること。

♩ Coda

Vo. *Am* *Am* *Am* *Am*
Beast It's the na-ture of the Beast It's the na-ture of The

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *Am* *B* *C B G Am*
Beast It's the na-ture of the Beast

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

the price

●ブライス ●by Daniel Dee Snider

Copyright ©1984 by Zomba Music Publishers Ltd. /Snidest Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

このアルバム中唯一のバラード・ナンバー。イントロではソロ、バックিংともディストーション・サウンドで始まり、④からはヴォーカルが入ってくるためか、コーラスのかかったノーマルに近い音色でのプレイ（アルペジオ弾き）となる。そして④で再びディストーション・サウンドでのプレイに戻る。各々のイントネーションに注意し、確認しながら弾くこと。

■Bass

16ビートを感じさせるラインが出てくるが、テンポは遅いのでそれはどプレイしづらいものではないだろう。

■Drums

パターン自体はシンプルなものでも、フィルインはドラマチックなものが多くなっている。思い切り派手に叩いてほしい。

Intro.

F C F C (one) F C Dm

Vo. - - - - -

Gt.-I

cho. h. p. cho. cho.

Gt.-II

cho. h. p. cho. cho.

Ba.

Dr.

① ② ③

①(Gt.): ここは大きなノリのメロディ弾きだが、1音1音を大切に弾こう。なおアタマのチョーキングは、音程に注意しキチッと1音半上げるようにしたい。

②(Dr.): シンプルなパターンだが、バスドラをカーン弾むよう心がけてほしい。

③(Ba.): 2拍目の16分音符部分のG音とA音は、ハンマリングでつないでもよいだろう。ただしいずれにしても粒のそろった音で弾くこと。

Vo. F C F C(enE) F C Dm

Gt.-I h. p. cho. 8va cho. cho. ①

Gt.-II

Ba.

Dr.

[A] B^b C Dm B^b C Dm

How long I have want - ed this dream to come true
Time seems to have fro - zen but the mind can be fool - ed

Gt.-I

Gt.-II p. p.

Ba. ④ ⑤

Dr. 1 x tacet 1, 2 x

④(Ba.): 1小節3拍目アタマの16分音符の切り具合がポイント。また2小節2拍目の16分休符にも注意しよう。

⑤(Gt.): Dmコードの3拍目に出てくる1/8でのブリングは、小指で行っているものようだ。

Vo. B^b C Dm B^b C Dm

And as it ap - proaches _____ I can't be-lieve I'm through _____
 As the days pass I dis - cov-er _____ Des-ti-ny just can't be ruled _____

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

—(1 x tacet)—

⑤

[B] F C Dm Dm C B^b F C Dm

I've tried Oh how I've tried for a life — Yes a life I thought I knew Oh it's The Price
 Hard times Oh hard times for the prize — Yes the prize I thought I knew

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑥

⑤ (Dr.) : いかにトウイステッド・シスターらしい
 フィル。派手にキメたい。

Vo. *F C F C(onE) F C Dm*
 we got-ta pay and all the games we got-ta play makes me won-der if it's worth it to car-ry on Cause it's a game

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. *F C F C(onE) F C Dm*
 we got-ta lose though it's life we got-ta choose and The Price is our own life un-til it's done

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

⑦(Ba.) : ⑥と同様、4拍目でプリングを用いてもよいだろう。

2. [C] B \flat C Dm

Vo. [Chords: Dm, B \flat , C, Dm]

Gt.-I [8] [9] cho. vib. g. cho. g. cho. g.

Gt.-II [Chords: Dm, B \flat , C, Dm]

Ba. [Chords: Dm, B \flat , C, Dm]

Dr. [Chords: Dm, B \flat , C, Dm]

F C Dm Dm C B \flat F C Dm

Vo. [Chords: F, C, Dm, Dm, C, B \flat , F, C, Dm]

Gt.-I [Chords: F, C, Dm, Dm, C, B \flat , F, C, Dm]

Gt.-II [Chords: F, C, Dm, Dm, C, B \flat , F, C, Dm]

Ba. [Chords: F, C, Dm, Dm, C, B \flat , F, C, Dm]

Dr. [Chords: F, C, Dm, Dm, C, B \flat , F, C, Dm]

Oh it's The Price [9] vib.

⑧(Gt.): ここは心もちミュート気味に。また1拍に6つの音をピタッと収めるよう気をつけること。

⑨(Gt.): 大きなノリのメロディ弾きだ。スラーやヴィブラートのニュアンスを大事にしなが、またチャッキングの音程にも気を配ってプレイしよう。

[D] F C F C(onE) F C Dm

Vo. — we got-ta pay and all the games we got-ta play makes me won-der if it's worth it to car-ry on — Cause it's a game

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

F C F C(onE) F C Dm

Vo. — we got-ta lose — though it's a life we got-ta choose and The Price is our own life un-til it's done — Oh it's The Price

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out

We're Not Gonna Take It

●ウエアソット・ゴナ・テイク・イット ●by Daniel Dea Snider


Copyright © 1984 by Zomba Music Publishers Ltd. / Snider Music
The rights for Japan assigned to April Music, Inc. (Japan)
Sale of this edition is authorized within Japan only.

★この曲のポイント

■Guitar

軽快な8分の刻みは、曲調によくマッチしたもの。ギター2本のディストーションの深さは多少異なっているが、この曲ではやや浅めの音色のもののほうが前面に出ているようだ。

■Bass

基本的には  を弾き続けるというオーソドックスなプレイではあるが、音使いが特徴的だといえるだろう。

■Drums

イントロのパターンがバツグンにカッコイイ。これはぜひビシッとキメてもらいたい。また全曲中、シンプルながらパワフルなドラミングになっている。

Intro.



●(Dr.): 2小節4拍目のウラはRLRの手順で、3連がピッタリリズムにはまるまで練習しよう。

A

Vo. We're Not Gon - na Take — It No — We ain't gonna take — it Oh We're Not Gon - na Take

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. — It any - more —

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

E D# C# B E D# C# B

(7 8 9) (6 7 8) (4 5 6) (2 3 4)

5' 5' 4' 6' 5' 4' 2' 2'

Vo. **B** $\frac{3}{4}$ E **B** **E** **A** **E**

We've got the right to choose and — there ain't no way we'll lose — it This is our life
 We'll fight the powers that be just don't pick our des - ti - ny Cause you don't know us
 Oh you're so con - de - scend - ing your gall is nev - er end - ing We don't want noth -
 Your life is trite and jad - ed bor - ing and con - fis - cat - ed If that's your best

Gt.-I 1x

Gt.-II 1x

Ba. ③ ④

Dr. ②

Vo. **B** to $\frac{3}{4}$ E **B** **C** E **B**

— this is our song — We're Not Gon - na Take — It No
 — you don't be long —
 in' not a thing from you
 your best won't do —

Gt.-I 1x ⑤

Gt.-II 1x ⑤

Ba. ④

Dr.

②(Dr.) : 実にシンプルなパターンだが、逆に奥が深いので気を抜かないこと。

③(Ba.) : E/B/E/A-というコード進行で、Eコード以外のところではルート以外の音も用いたリフとなっている。単純さを避けるにはよい方法だといえるだろう。

④(Ba.) : ③と同じコード進行だが、こちらは2小節パターンのリフでのプレイだ。

Vo. We ain't gonna take — it Oh We're Not Gon - na Take — It Any - more

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. Oh

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

System 1:
 Voc.: oh oh oh oh oh We're right yeah We're free yeah We'll
 Gt.-I: Mute
 Gt.-II: Mute
 Ba.:
 Dr.:

System 2:
 Voc.: fight yeah You'll see yeah oh oh We're Not Gonna Take It No
 Gt.-I:
 Gt.-II:
 Ba.:
 Dr.:

The musical score is arranged in five staves. The vocal part (Vo.) is in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#). The lyrics are: "We ain't gonna take it Oh We're Not Gon - na Take — It any - more". Above the vocal line, there are letter markers: E, A, E, B, and 1. E. The guitar parts (Gt.-I and Gt.-II) are in treble clef and feature a complex, fast-paced melody with many sixteenth notes. The bass part (Ba.) is in bass clef and provides a steady, rhythmic accompaniment. The drum part (Dr.) is in bass clef and features a consistent pattern of eighth notes.

The musical score for "Don't Wait" by The Beatles is presented in a five-staff format. The top staff is the vocal line, with lyrics "Don't wait" written below it. The second staff is the guitar line (Gt.-I), featuring a melodic line and a bass line with fret numbers (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). The third staff is the guitar line (Gt.-II), also featuring a melodic line and a bass line with fret numbers (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). The fourth staff is the bass line (Ba.), and the fifth staff is the drum line (Dr.). The score includes a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 4/4. The music is divided into two main sections by a double bar line. The first section consists of four measures, and the second section consists of four measures. The guitar and bass lines are highly rhythmic, while the vocal line is more melodic. The drum line provides a steady beat.

Vo. E A E B E

Gt.-I Arm. Arm. Arm.

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. B E B E A

Gt.-I Arm. cho. cho. Arm. Arm.

Gt.-II cho. cho. Arm. Arm.

Ba.

Dr.

⑦(Gt.): Gt.-IIはGt.-Iに対して3度上でのハモリになっている。これは大きなノリでのメロディ弾きだ。タイミングを大切に、アーミングも絶妙にキメたい。

Vo. E B E D[♯] C[♯] B

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

*D.S. 2.
al Coda 2.*

Coda
2. H N.C.
We're Not Gon - na Take

Vo. — It No We ain't gonna take — it Oh We're Not Gon - na Take — It any - more

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. B E B E

We're Not Gon - na Take — It No ——— We ain't gonna take

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Vo. A E B E B

— it Oh We're Not Gon - na Take — It any - more ———

Gt.-I

Gt.-II

Ba.

Dr.

Repeat & Fade Out